Hei! Minä olen pieni Amigo ja näytän sinulle, kuinka tätä peliä pelataan. Tästä tulee hauskaa!





Haim Shafir

Markus Wagner



HALLI KLACK!

Pelaajia: 2–6 **Ikä:** 4+ **Pelin kesto:** n. 10 minuuttia

Sisältö

36 magneettista kiekkoa 1 kuvionoppa 1 värinoppa











Pelin idea ja tavoite

Pelaajat yrittävät poimia värikkäitä magneettisia kiekkoja samaan aikaan. Nopat näyttävät, mikä väri ja kuvio kiekoista tulee löytyä. Kliksauta oikeat kiekot yhteen nopeasti – mutta jätä muut! Isoimman kiekkopinon kerännyt voittaa pelin.

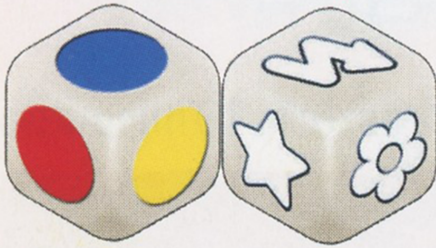
Alkuvalmistelut

Levittäkää **magneettiset kiekot** pöydälle niin, että värikkäät kuviot näkyvät.
Ottakaa **värinoppa** ja **kuvionoppa** valmiiksi.

Pelin kulku

Yksi pelaajista heittää molempia noppia. **Kaikki pelaavat yhtä aikaa**, joten olkaa tarkkana. Poimikaa nopeasti kaikki kiekot, joissa esiintyy oikea kuvio oikean värisenä.

Esimerkki: *Nopat näyttävät* ***sinistä*** *ja* ***salamaa****. Pelaajien on poimittava nopeasti kiekot, joissa on* ***sininen salama****.*







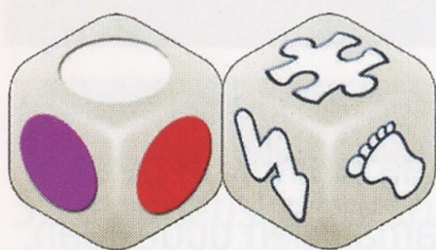
Vain yhdellä kädellä!

Kiekkoja saa poimia **vain yhdellä kädellä**. Kiekot ovat magneettisia, joten ne tarttuvat toisiinsa helposti.

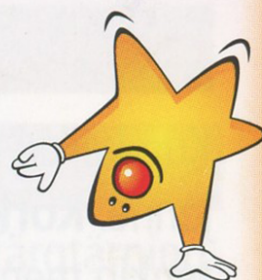
Jatkakaa, kunnes pöydällä ei ole enää sopivia kiekkoja. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro heittää molempia noppia. Poimikaa tähän nopanheittoon sopivat kiekot **pöydällä jäljellä olevista kiekoista**.

Valkoinen noppa?

Kummassakin nopassa on yksi valkoinen sivu. Jos heitätte yhden valkoisen sivun, huomioikaa vain toinen noppa. Jos värinopasta tulee valkoinen sivu, värillä ei ole väliä, poimikaa vain oikeat kuviot. Jos kuvionopasta tulee valkoinen sivu, poimikaa kaikki kiekot, joissa esiintyy oikea väri.



Esimerkki: *Heititte kuvionopalla* ***palapelipalan*** *ja värinopalla* ***valkoisen****. Poimikaa nyt* ***kaikki kiekot, joissa on palapelipala****.*





Kaksi valkoista noppaa?

Nyt täytyy toimia erittäin nopeasti! Unohtakaa väri ja kuvio – poimikaa kaikki kiekot! Muista kuitenkin, että saat käyttää vain yhtä kättä.

Poimitko väärän kiekon?

Kun on kiire, joskus tulee virheitä. Jos poimii virheellisen kiekon, väärä kiekko on palautettava pöydälle ja lisäksi pitää antaa sakkona yksi aikaisemmin kerätyistä kiekoista. Jos pelaajalla ei ole vielä kiekkoja, hän selviää säikähdyksellä.

Pelin loppu

Kun kaikki kiekot on kerätty, peli päättyy. Verratkaa kiekkopinojanne. **Korkeimman** pinon kerännyt voittaa pelin. Kun peli kuitenkin meni niin nopeasti, pelatkaa toki saman tien uudestaan.



Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

Version 1.0